Проклятый некрополь:
Округ Колумбия

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Гарри Хекель IV и Нил Рэймонн Прайс

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: К.А. Сулейман

Редактор: К.А. Сулейман

Арт-директор: Майк Чейни

Дизайн книги: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Аарон Акеведо, Джеймс Дентон, Борджа Пуиг Линарес, Мауро Мусси, Алида Саксон

Креативный директор: Рич Томас

Глава первая:
Монумент веры

Многие из нас вкладывают столько сил в свои достижения за последние двадцать четыре часа, что сам собой возникает вопрос, почему мы так мало сделали за последние шесть тысяч лет.
Уильям Дюрант.

В незапамятные времена на мумию древнего архитектора Себ-Хечета снизошло видение. На его глазах Ирем поднимался из песка в новом, совсем незнакомом месте, вдалеке от прежнего центра Безымянной империи. Себ-Хечет видел, как растёт город, насыщенный живительным Сехемом, и интуитивно чувствовал, что в этом городе Бессмертные смогут наконец завершить свой вечный труд.

Это видение возвращалось к нему из одной жизни в другую на протяжении долгих тысячелетий. Будучи талантливым архитектором и планировщиком Теф-Аабхи, Себ-Хечет – также известный как “Белый шакал”, – всё это время пытался понять, какой из городов человеческой цивилизации сможет стать Иремом в далёком будущем. Стараясь вдохновить смертных на создание новой цивилизации, он посетил Афины, Вавилон, Александрию, Рим, Константинополь, Багдад и другие города мира – но во всех точках земного шара людям удавалось только начать работу по возведению нового Ирема. В конечном счёте их города увядали, и Себ-Хечету приходилось искать новых помощников среди смертных.

Но как бы он ни старался, жизнь беспрерывно стирала плоды его усилий. Он был подобен ребёнку, стоящему грандиозные замки на побережье только затем, чтобы набегающая волна унесла их прочь.

Устав от бессмысленного труда, Себ-Хечет начал искать соратников из числа Бессмертных. Первым на его зов откликнулся Ур-Кеб, один из писарей Сеша-Хебсу. Он предположил, что город, которому суждено стать новым Иремом, будет готов к переменам лишь с поворотом Сотического колеса, а это указывало на 2013 год. Другая мумия – влиятельная представительница Маа-Кеп по имени Сабола – спустя несколько столетий предположила, что вместо поиска нужного города в Старом Свете Белый шакал может возвести город в ещё необжитом месте – а это было куда легче сделать в Америке, в которой смертные только начинали строить новые города.

Себ-Хечет принял совет Саболы и к 1783 году начал руководить политическими перестановками в Новом Свете. Несколько лет спустя, в 1790 г., ведущие американские деятели той эпохи решили возвести столицу своего государства и назвать её Вашингтон. Себ-Хечет знал, что ему помогает сама Судьба, однако чувствовал, что он должен сам подключиться к созданию города и определить его вид.

Вскоре он узнал, что возведение города доверили известному архитектору Пьеру Шарлю Ланфану. Себ-Хечет даже не удивился, когда обнаружил, что тот был одним из Свидетелей – смертных, неуязвимых к разрушительному воздействию Сибариса. Что его удивило, так это то, что Ланфан владел принципами священной геометрии. Эти знания, почти утраченные с момента исчезновения Безымянной империи, Ланфан собирался использовать при построении Вашингтона.

Себ-Хечет приближался к концу Сошествия и уже не мог контролировать возведение города. Однако под его руководством Ланфан составил подробную схему строительства. Оставалось лишь выполнить их совместный план. Себ-Хечет погрузился в сон, полный уверенности, что к началу следующего Сошествия он увидит новый Ирем.

Увы, Томас Джефферсон совершенно иначе видел расположение зданий, монументов и площадей в будущей столице своего государства. Ознакомившись с планом Ланфана, он обвинил архитектора в бессмысленной трате средств, потому что значительная часть пространства отводилась Ланфаном под монументы, фонтаны и прочие

достопримечательности (задачей которых в действительности было накопление Сехема). Джефферсон стал всё чаще вносить корректировки в план архитектора, пока в 1792 году Ланфану не предложили удалиться.

Хотя в последующие годы мумиям удалось реализовать многие из проектов, задуманных Ланфаном ещё в первые дни строительства, облику нового города был нанесён непоправимый урон. Только к 1877 году Восставшие, воодушевлённые замыслом Себ-Хечета, смогли организовать строительство главной Колонны нового города – Монумента Вашингтона. В 1884 году он был закончен, а в 1888 – открыт. К этому моменту он оказался самым высоким сооружением в мире, и только открытие Эйфелевой башни в следующем, 1889 году оттеснило его на второе место.

Восставшие, находившиеся в Вашингтоне в этот период, почувствовали сильнейший приток Сехема. Они куда медленнее утрачивали свою живительную энергию и порой проводили на земле куда дольше времени, чем привыкло большинство иремитов.

В город потянулись другие Восставшие, и тогда мерет, с самого начала руководивший возведением Нового Ирема, объявил себя главным правящим кругом Вашингтона. Себ-Хечет получил титул номарха – правителя “нома”, то есть территории, обладающей интересом для иремитов.

С наступлением нового Сотического цикла в 2012 году в городе пробудилось несколько десятков мумий – возможно, больше, чем в любом другом городе мира. Проблема заключается в том, что из всех Восставших, прибывших в Округ Колумбия в тот или иной момент времени, не проснулся только один – Себ-Хечет, больше всех мечтавший увидеть расцвет Нового Ирема с очередным поворотом Сотического колеса.



К слову об атмосфере

Мы позволим себе на мгновение отодвинуть четвёртую стену и обратиться к читателю, чтобы обозначить несколько основных идей этой книги. Прежде всего, что и её авторы, и создатели сеттинга **Mummy** живут в этом городе. И мы прекрасно знаем, что Вашингтон в XX столетии совершенно не похож на Вашингтон образца 2014 года. Когда-то он имел сомнительное удовольствие называться рекордсменом по количеству преступлений, а правоохранительные системы работали здесь из рук вон плохо. Сегодня он может похвастаться одной из самых налаженных полицейских структур, и даже гражданские нередко помогают обнаружению преступников. Все мы слишком хорошо помним 9 сентября 2001.

И всё же, как бы мы ни хотели изобразить Вашингтон как “столицу свободного мира”, мы понимаем, что это не может быть так – особенно в Мире Тьмы. Иными словами, мы не просто избежали соблазна изобразить Вашингтон безопасным местом – мы сделали его даже более мрачным и коррумпированным, чем в 1991 году, когда он официально считался одним из самых больших рассадников преступности в Америке.

Почему? Потому что, на наш взгляд, сеттинг **Mummy** тяготеет к суровым и мрачным темам, а в каком-то смысле может похвастаться званием самой жуткой игры Мира Тьмы. Конечно, не следует игнорировать меры безопасности, принятые полицией и гражданскими лицами в последние несколько лет, но *в нашем видении* Вашингтона это всё ещё страшное и опасное место.



Политика Бессмертных

Социальной структурой Восставших в Округе Колумбия правит мерет Хент-хену, возглавляемый Себ-Хечетом. Этот мерет состоит из пяти Восставших, воплощающих – по их мнению – идеалы пяти гильдий.

Всего в номе действуют семь Восставших, удостоившихся звания мастеров гильдии: по одному на каждую гильдию и ещё по одному помощнику для лидеров Су-Менент и Месен-Небу, которые считаются самыми влиятельными гильдиями Вашингтона. Позиция номарха занята сразу всеми членами мерета Хент-хену.

Хент-хену

Лидеры фракции: Себ-Хечет, Оба-Хешеф, Сабола, Тарих-Сетос, Ур-Кеб

Видные деятели: Азиза, Каника, Ху-Сет, Убайд

Цель: Возрождение Ирема. Хент-хену делают всё, чтобы превратить Вашингтон в новый Ирем. Тем не менее, члены группы по-разному видят свою роль в коллективе местных Восставших. Себ-Хечет и Ур-Кеб считают, что они должны править в открытую. Тарих-Сетос и Оба-Хешеф придерживаются мнения, что их задача заключается лишь в возрождении Безымянной империи, а не правлении её обитателями. Что думает Сабола, в данный момент определить невозможно – женщина почти целиком утратила Память и уже слабо понимает свою роль в деятельности вашингтонских Бессмертных.

Все представители Хент-хену, кроме самого Себ-Хечета, уже пробудились и ждут, пока Белый шакал не проснётся и не проведёт ритуал превращения Вашингтона в новый Ирем (подробности можно прочитать ниже). Проблема заключается в том, что гробница Себ-Хечета надёжно заперта, и не похоже, чтобы её хозяин начал своё Сошествие.

Только Ур-Кебу известно, что Себ-Хечет *уже* пробудился, однако вместо того, чтобы сразу связаться с друзьями по мерету, скрылся в неизвестном направлении. Ур-Кеб – единственный, кому Себ-Хечет доверил хранение ритуального текста, предназначенного для превращения Вашингтона в Ирем, и теперь его терзают сомнения: проводить ли ритуал в отсутствие Себ-Хечета. И почему он вообще покинул гробницу? Возможно ли, что во время сна между Сошествиями Себ-Хечету открылось будущее, и он пришёл в ужас от вероятных последствий своего грандиозного замысла? На данный момент Ур-Кеб ещё ни с кем не поделился своими подозрениями и хранит в тайне сам факт пробуждения (и исчезновения) Белого шакала.

- **Преимущество: единство**

Себ-Хечет с самого начала знал, что в Вашингтон будут прибывать мумии, не испытывающие ни малейшего интереса к возрождению Ирема. Поэтому он решил обрести достаточное влияние на обитателей города, чтобы иметь возможность переманивать на свою сторону любых противников. Мумии, присоединившиеся к Хент-хену, абсолютно согласны со своим лидером – если только не говорить о вышеупомянутом споре по вопросу о том, стоит ли Хент-хену править новым Иремом в открытую.

- **Преимущество: талисманы**

Все представители Хент-хену располагают магическими талисманами, которые они создали с помощью своего Сехема (процесс создания талисманов описан в книге **Guildhalls of the Deathless**). В дополнение к уникальным силам каждый талисман мистическим образом записывает события, происходящие с его носителем. Это позволяет членам Хент-хену помнить свою историю за последние несколько Сошествий даже при сравнительно небольшой Памяти. Кроме того, в талисманах зашифрована информация обо всех важных персонах, местах и планах, связанных с деятельностью мерета.

Увы, для Саболы зависимость от талисмана стала проклятием, а не преимуществом: она потеряла свой артефакт в хаосе, последовавшем за терактами 11 сентября, и с тех пор влачит незавидное существование вдали от других Восставших, практически не понимая, кто она и какие цели преследует её мерет.

- **Преимущество: законность**

Вашингтонские мумии признают Хент-хену не просто меретом, а лидерской фракцией. Хент-хену обладают *законной* властью во всём номе. Они выиграли политическую гонку с другими меретами Вашингтона, и всякий, кто прибывает в Округ Колумбия, должен считаться с их статусом.

Машина

Лидер фракции: Седж

Видные деятели: *Посланники Маа-Кеп* Бес-Мат, Эджа, Суди-Тау, Ур-Захур, а также Сехимиб и Юсиф

Формально безоговорочными лидерами Вашингтона считаются представители Хент-хену. Тем не менее, колоссальным влиянием в городе обладает Седж – настоящий гений дипломатии, добившийся взаимопонимания почти со всеми Восставшими Вашингтона. Его “Машина” основана на идее, что мумиям не обязательно самим искать артефакты по всему миру. Вместо этого Бессмертные могут наладить торговые отношения с окружающими, чтобы те были заинтересованы отдавать свои артефакты взамен на блага, которые может им предложить Машина.

Цель: Налаживание магических поставок. Седж хочет сделать Вашингтон оккультной столицей мира: город, в который окружающие будут сами нести реликвии взамен на услуги и покровительство самого Седжа. В каком-то смысле его Машина представляет собой торгово-дипломатическую компанию, цель которой состоит в том, чтобы обзавестись максимальным количеством артефактов при минимальном числе конфликтов.

• Преимущество: торговля

Своей эффективностью “Машина” Седжа обязана грамотному использованию квахетеров – посланников Маа-Кеп. Благодаря специальным Призваниям квахетеры пробуждаются *одновременно* с другими Восставшими, с которыми они связаны деловыми отношениями. Когда их партнёры просыпаются в своих гробницах и начинают выполнять ту или иную миссию, квахетеры предлагают им помощь взамен на часть артефактов или другие ресурсы. С каждым таким союзом Машина становится всё сильнее, влиятельнее и богаче.

Помимо этого, Седж и его помощники обладают большим влиянием на мир смертных. Они беспрерывно заручаются поддержкой смертных, предлагая им дары, распределяя ресурсы, подкупая и иными способами убеждая людей работать “на благо всего Вашингтона” – то есть, в действительности, на его бессмертных правителей.

Формально Машина Седжа подчиняется Хент-хену и следит за тем, чтобы в городе постоянно присутствовали мощные источники Сехема. На деле, однако, она считается единственным подлинным кандидатом на правление номом. В частности, Седжу ничего не стоит наделить властью другого Восставшего или лишить его силы, просто воспользовавшись своими связями. Это не означает, что он регулярно конфликтует с другими мумиями, однако любому известно, что в случае разногласий лучше находиться на стороне Седжа.

• Преимущество: численность

Хент-хену сильны по отдельности, но Машина Седжа куда многочисленнее. В сущности, к этой фракции давно примкнули даже некоторые мумии за пределами Вашингтона. Как Седж добился такой популярности у Восставших? Он обладает властью над смертными и способен оказать пару услуг любому, кто столкнулся с проблемами в Округе Колумбия. Если кому-то нужен культист в Белом доме, достаточно обратиться к Седжу. Если кому-то нужно провести полузабытый ритуал иремитов, Седж знает парня, который знает парня, который обладает доступом к секретным ритуальным текстам Су-Менент. Взамен, разумеется, Седж ожидает ответных услуг.

• Преимущество: призраки

Седж обладает влиянием не только среди людей и Восставших. Он давно развил у себя способность видеть души усопших. Будучи прирождённым торговцем услугами, он помогает им закончить свои земные дела взамен на хорошую службу. Иными словами, у Седжа хватает шпионов, убийц, посланников и ритуалистов не только в этом мире, но и в Дуате.

Бессмертные обитатели Вашингтона

Теф-Аабхи:

• **Азиза** – Азиза видит свою задачу в поддержке окружающих. Она хочет застать возрождение Ирема, однако сама начинает всё больше верить, что Белый шакал не проснётся в ближайшее время. В данный момент она старается служить примером веры и упорства для всех, кто некогда прибыл в Округ Колумбия, чтобы выстроить новый Ирем собственными руками.

• **Буихувати** (*для друзей просто Бу*) – Буихувати верит, что Восставшие могут именно *возродить* Ирем, а не построить новую империю. Он прибыл в Вашингтон для того, чтобы внести определённые корректировки в план Себ-Хечета. Тем не менее, оказавшись в городе, он пережил настоящую бурю воспоминаний о прекрасной смеющейся женщине. Буихувати не помнит, кто она, но ему кажется, что он видел её и в прежних Сошествиях. Он не забыл о своей первостепенной задаче – возрождении Ирема, – но он постоянно ищет её. Вне всяких сомнений, он пожертвует всем – *возможно*, включая грандиозный план Себ-Хечета, – если это поможет ему приблизить минуту воссоединения с ней.

• **Сехимиб** – Сехимиб силён и влиятелен даже по меркам Восставших. Тем не менее, он давно уже перестал искренне верить в чистоту намерений Судей. В текущем Сошествии он предпочитает проводить время за чашечкой кофе, общаясь с другими Восставшими и простыми смертными, вместо того чтобы выполнять очередную великую миссию. У него хорошо получается налаживать контакт с собеседниками, но он редко использует это в каких-либо целях. Чаще всего он просто болтает о городе и его жителях. Нет, он не забросил работу на Судей и всё ещё верит, что с каждым поручением, выполненным по их воле, он делает что-то полезное для всего мира. Однако он не боготворит своих загробных повелителей и активно интересуется жизнью во всех её проявлениях.

• **Убайд** – Убайд всегда был идеальным помощником. Он помогал другим мумиям и даже смертным правителям на протяжении многих Сошествий, и в данный момент он делает всё, чтобы осуществить мечту Себ-Хечета. Впервые он встретил Белого шакала в Персеполе в 420 году до нашей эры, когда этот город был столицей империи Ахеменидов. Он сразу почувствовал, что в одном из грядущих Сошествий Себ-Хечет начнёт выполнять какой-то поистине эпохальный проект, и оставался рядом на протяжении долгих столетий, пока Белый шакал наконец не назвал свою цель. С тех пор Убайд беспрерывно помогал Себ-Хечету, однако сам он всегда был вторым. Теперь, когда речь идёт о завершении древней миссии по возрождению Ирема, Убайд мечтает войти в новую эру хозяином, а не верным служителем. Он не планирует никого предавать, но он сделает всё, чтобы обеспечить себе заслуженное место в рядах номархов.

Месен-Небу:

• **Тарих-Сетос** – Тарих-Сетос помогал Себ-Хечету практически с самого начала. Он обеспечивал финансирование, налаживал жизнь в городе и выполнял любые другие задачи, которые требовались для реализации замысла Себ-Хечета. У него есть все причины гордиться своей работой. Однако проблема заключается в том, что недавно Тарих-Сетос пробудился от очередного сна и вдруг осознал, что он ничего не помнит о своей прежней жизни. Он узнал о своих свершениях от других Восставших и вычитал информацию о своих прежних жизнях из собственных талисманов. Однако без Памяти – без настоящих, живых воспоминаний – всё это не имеет смысла. Он не может гордиться тем, что не может увидеть внутренним взором, когда закрывает глаза и пытается вспомнить, кем он был.

Он знает, что оказал неоценимую помощь Восставшим и помогал возводить новый Ирем на протяжении многих лет. Но следует повторить ещё раз: он этого не *помнит*. А потому ему искренне, по-настоящему, абсолютно безразлично всё, что теперь происходит в номе. Ему даже кажется, что мир блекнет вокруг него, утрачивая свою прежнюю красоту. Возможно, это Сехем уходит в руки Судей через какой-то незримый портал. Возможно даже, что, увядая, Земля даёт жизнь другому прекрасному миру. Однако это не

может заставить мёртвое сердце Тариха-Сетоса биться сильнее. Он тяготится своим текущим Сошествием и даже подумывает о смене гильдии.

• **Ахмос** – Ахмос никогда не понимал удовольствия службы. Если Память его не подводит, в своей человеческой жизни он был торговцем. Он путешествовал по интересным местам и разыскивал необычные специи, драгоценности и металлы. Церемония возвращения лишила его многих прижизненных благ, но он пытается наслаждаться тем, что предлагает ему бессмертие. Он любит рассказывать не меньше, чем слушать, и его одним из его любимых занятий всегда было обсуждение любых тем и вопросов с умными собеседниками – особенно из числа Сеша-Хебсу. Ахмосу нравится быть в компании других мумий, хотя он старается избегать Су-Менент, потому что их преданность Судьям вызывает у него дискомфорт. По большому счёту, ему нравятся новые чувства. Втайне он даже хочет попробовать сделать что-нибудь импульсивное и эмоциональное – например, влюбиться. Говоря простым языком, он хочет быть *живым*. Остальное для него попросту не имеет значения.

• **Каника** – Канике нравится роскошь и богатство. Она находится в Вашингтоне лишь потому, что Себ-Хечет убедил её в наступлении новой эры, которую она должна увидеть собственными глазами. Тем не менее, пока он не проснулся, она занимается торговыми делами в самых разных городах мира, а её культ в настоящий момент осваивает экономику Китая. По мнению Каники, у Вашингтона не так уж много шансов стать финансовой столицей планеты. Если план Себ-Хечета не даст ожидаемых плодов, она заберёт все свои вложения и отправится в Китай, или Индию, или другой предполагаемый экономический центр мира. Пока что она ведёт жизнь социального хамелеона, помогая местным Восставшим, однако рассчитывая на их помощь взамен.

Сеша-Хебсу:

• **Ур-Кеб** – Ур-Кеб всегда хотел быть частью чего-то значимого, а Белый шакал предложил ему стать частью чего-то *вечного*. Поэтому Ур-Кеб работал над вашингтонским проектом с самого начала. Парадоксально или нет, но именно поэтому теперь он медлит с проведением ритуала по превращению Вашингтона в новый Ирем. Он знает, что Белый шакал *пробудился* от своего сна, но пропал в неизвестном направлении. Почему? С какой целью? Пока он этого не поймёт, Ур-Кеб не предпримет никаких действий.

Остальные мумии не подозревают о существовании ритуала, и Ур-Кеб бережно хранит эту тайну. Он опасается, что в обратном случае Восставшие попробуют забрать текст ритуала и провести его самостоятельно – а между тем, исчезновение Себ-Хечета может означать, что Судьи *не хотят* проведения этого ритуала. В любом случае, Ур-Кеб внимательно наблюдает за происходящим и ждёт знамений.

• **Ам-антат** – Ам-антат прибыл в Округ Колумбия меньше ста лет назад и в данный момент почти неизвестен в номе. Долгое время он притворялся простым оккультным библиотекарем и скрывал своё имя. Только несколько десятилетий назад он встретился с Ур-Кебом и представился ему как “Ам-антат”. С тех пор, однако, он продолжал дистанцироваться от деятельности других Сеша-Хебсу.

Ам-антат насмешливо отзывается о проекте Хент-хену, считая, что Себ-Хечет не проснулся до сих пор лишь потому, что не хочет признавать свою ошибку. В сущности, немногие Восставшие, знающие о присутствии Ам-антата в номе, видят в нём своего рода комедианта. Складывается впечатление, что Ам-антат считает происходящее какой-то затянувшейся шуткой, смысл которой понятен только ему самому. Некоторые из его ближайших культистов предполагают, что даже имя их бессмертного покровителя, Ам-антат, в действительности обыгрывает фразу “*I’m on that*”, что показывает его снисходительное отношение к проекту Себ-Хечета.

Чем занимает Ам-антат? Лидер его культа, известный на весь мир хирург Маздак Моджерани, недавно сказал, что Ам-антат запланировал “обмануть Обманутых” – однако что это означает, пока остаётся тайной.

• **Хебени** – Под этим именем известен один из немногих Восставших, действительно помнящих свою жизнь в Иреме и большую часть Сошествий (с точки зрения игромеханики это наделяет его восьмым уровнем Памяти). Что ещё важнее, он – один из немногих потомков Ирема, которые следуют принципам Ма'ат, считая, что вера в чёткое разделение добра и зла несёт куда большее успокоение истерзанной душе, чем служение аморальным Судьям загробного мира. Хебени уже не раз пострадал от рук Маа-Кеп, считающих его еретиком, однако он не просто продолжил исповедовать веру в Ма'ат – он начал пропагандировать её, став своего рода миссионером поздней египетской религии. Есть и другие, кто следует этой вере: эти Восставшие, называющие свою группу "Инициатива Бенну", призывают иремитов всего мира отказаться от чуждых принципов Судей. Они устали от хаоса, который порождает их вечная служба в мире людей, и им надоело верить в обман. Сам Хебени считает себя несчастным даже при всех своих богоподобных силах, а потому старается не вспоминать жизнь, которую потерял.

• **Рашида** – Рашида считает каждое Сошествие новой жизнью, и каждую из этих жизней она посвящает новым целям. В разных Сошествиях она исповедует разные мировоззрения и философские принципы, зависящие от её текущего окружения, – даже если помнит, что в предыдущих Сошествиях она видела те или иные явления в другом свете. Как и многие другие представители её гильдии, она пытается сохранить свои воспоминания, составляя дневники или даже отправляя письма самой себе для прочтения в будущем. Единственное, что она превозносит всегда, вне зависимости от обстоятельств Сошествия, – это волшебная сила науки. Рашида мечтает о мире, в котором Восставшие будут открыто делиться своими знаниями – и, в частности, воспоминаниями друг о друге. По её мнению, только так они смогут рассеять туман своей памяти и узнать, что случилось с Иремом.

Рашида – ещё один член Сеша-Хебсу, поддерживающий Инициативу Бенну. Она больше не хочет слепо повиноваться Судьям. Она хочет жить по-настоящему. Ей просто необходимо отыскать выход из этой оккультной тюрьмы, и она найдёт его: будь это Апофеоз, поедание Амхата, осушение артефактов или загрузка собственной личности в Интернет.

Она надеется на успех Себ-Хечета, поскольку жаждет увидеть, как новый Город Колонн воссияет в этот омерзительный век, но если Белый шакал не достигнет успеха, Рашида найдёт свой способ создать вечный город.

Рашида старается помогать другим Восставшим везде, где это возможно. Она пытается жить и действовать как человек, даже если ей не всегда это удаётся. И всё же, хотя она старается постепенно склонить других мумий к своим идеалам, она понимает, что многим её философия может показаться еретической – а потому она действует медленно и осторожно.

• **Су-Тот** – Эта мумия верит в мистическую силу знаний. Она уверена, что истинное могущество можно получить, только изучая книги и собирая информацию. Если она обнаруживает, что кто-то хранит секреты забытых Изречений или исторические тома, написанные тысячелетия назад, она готова отдать за них практически что угодно. С другой стороны, если кто-либо из Восставших отказывается передать ей очередную книгу или талисман, хранящий древние знания, Су-Тот вполне может послать своих культистов "позаимствовать" эти сокровища на время чтения. В отличие от многих мумий, Су-Тот прекрасно владеет компьютером и электронными книгами.

Су-Менент:

• **Оба-Хешеф** – Оба-Хешеф – один из самых фанатичных представителей своей гильдии. Он видит смысл существования в абсолютной преданности богам своего народа. По его мнению, наука и рационализм ввели человечество в заблуждение, позволив ему заниматься сугубо земными делами. Люди забыли, что материальный мир увядает и что настоящая жизнь ждёт людей только за могильной чертой. Примечательно, что в

определённой степени он винит в этом Месен-Небу с их безудержной страстью к материальному состоянию – и он не боится озвучивать свои обвинения вслух.

• **Ху-Сет** – Давным-давно Ху-Сет числился писарем Сеша-Хебсу. Но после долгих столетий коллекционирования книг, свитков, кодексов и других носителей информации он обнаружил, что ему так и не удалось получить ответы на свои философские и мировоззренческие вопросы. А потому он начал задавать неудобные вопросы братьям по гильдии. В конце концов он отправился на поиски своего места в мире, пока судьба не свела его с Оба-Хешефом, который предложил ему присоединиться к жрецам Су-Менент. Ху-Сет согласился. Его преданность своей новой гильдии абсолютна и безоговорочна. Речь не идёт о том, что он верит в принципы Су-Менент. Но он старается сделать буквально всё, чтобы наконец обрести своё место в коллективе Восставших. Он устал быть одиноким изгнанником и просто хочет провести остаток вечности в относительном покое.

• **Птах-Нефер–** Этот Восставший глубоко убеждён, что вечная жизнь – не более чем наказание за какое-то преступление, совершённое им против Судей. Он не помнит, за что мог подвергнуться такой каре, однако смиренно принимает свою роль в земном мире. Он полон решимости служить тёмным богам Дуата, пока они не призовут его в свою обитель.

В Вашингтоне Птах-Нефер печально известен тягой к порабощению смертных, которых он открыто считает лишь инструментами в руках Судей – или, если говорить прямо, в *своих* руках. Более того, иногда он порабощает культистов других Восставших, оправдывая свои действия “необходимостью” (конкретная сущность такой необходимости разнится от случая к случаю). Тем не менее, Птах-Нефер готов самоотверженно помогать другим искренним последователям Судей. Его преданность заветам Шаньяту такова, что во время речи он часто цитирует религиозные тексты, даже если перефразирует их для лучшего отражения ситуации – или для лучшего соответствия его собственным нуждам.

• **Шептун** – Этот Восставший скрывает свой облик под жреческой мантией и погребальной маской. Во многом он напоминает мумию из классических фильмов ужасов, а культисты считают его божеством во плоти. Шептун требует от своих слуг беспрекословного подчинения и известен тем, что отказывается отпускать на свободу даже умерших культистов: покойных слуг он оживляет и заставляет продолжить работу без права начать загробную жизнь. Шептун оправдывает это необходимостью и настаивает на своей верности Судьям, однако он позволяет себе и другие вольности, включая поглощение Сехема из артефактов.

Шептун не любит, когда ему напоминают о его человеческом происхождении. В дополнение к маске и мантии он носит погребальные бинты, а также старается говорить на иремитском чаще, чем на современных языках (хотя он прекрасно их знает). Его голос звучит как громкий шёпот. И он постоянно окружён слугами – как живыми, так и давно умершими.

Маа-Кеп:

• **Седж –** Дипломат, торговец, манипулятор, шпион – Седж обладает множеством лиц, однако все их объединяет стремление оставаться частью происходящих событий. Седж редко афиширует свою деятельность, но он всегда находит возможность оставить свой след во всех важных сферах, проектах и предприятиях других мумий. Седж – лидер “Машины”, политико-экономического мерета, поддерживающего Хент-хену (или, в глазах некоторых Восставших, правящего всем номом). Одно только прозвище Седжа – Босс – многое говорит если не о его истинных целях, то о его представлении о самом себе.

Седж участвует в проекте по возведению Нового Ирема практически с самого начала, хотя ни он, ни Себ-Хечет не помнят подробностей своей первой встречи. Она состоялась в седьмом веке нашей эры, и уже тогда Себ-Хечет впечатлил Седжа своим смелым планом. Другое дело, что, даже поддерживая грандиозный замысел своего друга, Седж не считает, что Себ-Хечет должен *править* новым Иремом. И в этом отношении он не единственный, кто так думает.

• **Бес-Мат –** Бес-Мат силён, жёсток и бесконечно предан своим друзьям. Ему нравится играть роль цепного пса, выполняющего поручения Маа-Кеп и других Восставших, однако в действительности он всегда даёт оценку тому, что делает. Он никогда не берётся за миссии, которые не соответствуют его собственным представлениям о морали, и вполне способен аргументировать свои позиции в коллективе других Восставших. В целом он просто верит, что Безымянной империи можно подарить новую жизнь, и готов сделать всё, чтобы увидеть её рождение собственными глазами.

• **Сабола –** Будучи образцовой последовательницей Маа-Кеп, Сабола поддерживала Себ-Хечета практически с самого начала. В сущности, именно ей принадлежала идея прекратить поиски города, идеально подходящего для возведения второго Ирема, и возвести его собственными руками. Сабола долгое время играла роль правой руки Себ-Хечета, выполняя задачи, которые было необходимо выполнить ради всеобщего блага. Иногда это приводило к совершению преступлений, на которые Белый шакал никогда не осмелился бы пойти (и о которых он не всегда даже знал). К несчастью, Сабола хранила большую часть своих знаний и воспоминаний в специальном талисмане, который потерялся во время хаоса, последовавшего за терактом 11 сентября. С тех пор Сабола вела неприметное существование вдали от других Восставших и своего культа, практически ничего не помня о своей личности. В настоящий момент она наблюдает за окружающим миром, чувствуя, что имеет к нему какое-то отношение – но не помня, какую роль она должна в нём играть. Сабола всегда отличалась любовью к спиртным напиткам, и в последние месяцы её трудно застать без бутылки в руке.

Советы Рассказчику

Конец Сошествия

Конец Сошествия – один из важнейших элементов сеттинга **Mummy: the Curse**. Безусловно, любая история должна обладать интересной концовкой и потенциально вести к событиям нового сценария, однако в случае с **Mummy** протагонисты доподлинно знают, что вскоре им предстоит умереть. Это неизбежная часть истории, имеющая даже собственное игромеханическое отражение (а в каком-то смысле даже Апофеоз можно считать вариантом концовки).

Тем не менее, хотя персонажи должны постоянно беречь свой Сехем, мало какая история станет интереснее, если она закончится неудачным броском на Сошествие. Постарайтесь дать игрокам возможность выполнить свою миссию прежде, чем они вообще начнут рисковать окончательной потерей Сехема (то есть его падением до нуля). С другой стороны, нельзя забывать, что у разных игроков и Рассказчиков – разные представления об интересной истории. Если вы готовы к рассказу о персонажах, которые обречены погибнуть по воле своих загадочных повелителей, прежде чем у них будет возможность чего-то достичь, вполне возможно, что ваша история только выиграет от стремительного увядания Сехема. Просто убедитесь, что у персонажей останется шанс завершить свои личные сюжетные линии, даже если они обречены умереть в ближайшие несколько месяцев.

Конфликт

Сейчас уже трудно удивить кого-либо утверждением, что в основе любой истории должен лежать конфликт. Во многом конфликт предопределяет, чем вообще будут заниматься герои и почему они будут бороться с антагонистом. Ниже рассмотрены несколько типов конфликта, которые подойдут и многим другим историям в рамках сеттинга **Mummy: the Curse**, однако заточены прежде всего на игры, действие которых разворачивается в проклятом Округе Колумбия.

Гильдия против гильдии

Лидеры всех вашингтонских гильдий объединены общим стремлением возродить Ирем, однако многие из них преследуют и собственные цели. Хотя гильдии не враждуют друг с другом в открытую, они участвуют в подковёрных интригах, напоминающих холодную войну между Штатами и Советским союзом. Такой тип конфликта характеризуется тем, что ни одна из сторон не хочет рисковать открытой войной – и вместе с тем каждая пытается выставить себя в более положительном свете в глазах окружающих.

Представители разных гильдий могут спорить из-за территории для возведения новых гробниц, делить сферы влияния своих культов или бороться за обладание ценными артефактами.

Конфликты между гильдиями чаще всего принимают форму игры в кошки-мышки, где одна сторона позволяет другой почувствовать себя победительницей лишь затем, чтобы объединиться с другими фракциями против общего врага и нанести новый удар. Важно отметить, что если в ходе такого конфликта начинают погибать мумии, другие гильдии могут вмешаться, чтобы предотвратить столь открытое противостояние. Округ Колумбия слишком ценен для Восставших со всего мира, чтобы проект по возрождению Ирема можно было поставить под угрозу из-за внутренних дрязг между самими Восставшими. Постоянных нарушителей могут даже изгнать из нома.

Проводя игру, посвящённую конфликту между гильдиями, старайтесь время от времени напоминать игрокам, что их персонажам следует *ослаблять* членов вражеской фракции, но не наносить им вред напрямую. В обратном случае в конфликт будут вынуждены вмешаться представители других гильдий, если даже не организации смертных или других обитателей Мира Тьмы. Считайте это шпионским триллером, в котором “разведагентства” (то есть гильдии) ведут борьбу за реликвии и секреты магических Изречений вместо военных чертежей или опытных информаторов.

Кроме того, важно не забывать, что Восставшие обладают равными способностями. Среди них есть те, кто владеет более широким мистическим арсеналом или богатой ресурсной базой, однако все мумии наделены сопоставимой силой и властью. Конфликт между двумя Восставшими может затронуть слишком большое количество лиц, заинтересованных в его немедленном прекращении.

Культ против культа

Если конфликт между гильдиями нетрудно сравнить с холодной войной, то конфликт между культами подобен открытой войне с совершенно буквальными, физическими сражениями. Смертные не страдают от многих ограничений, знакомых любому Восставшему (вроде быстротечности Сошествия), а сами мумии едва ли поставят своей задачей пресечь конфликт между культами просто потому, что он грозит привести к гибели нескольких человек. Восставшие слишком часто видели смерть обычных людей. Некоторые жалеют их, другие им завидуют, однако все мумии просто свыклись с тем, что смертные регулярно покидают этот мир.

Иногда такие конфликты разгораются из-за внутренних распрей. Иногда – потому, что их смертные лидеры видят в конфликте возможность обогатиться или добиться большого влияния. Наконец, есть те, кто готов стравить Восставших друг с другом, чтобы извлечь из последующего хаоса какую-нибудь ситуативную выгоду. Иными словами, с точки зрения мумий обнаружить источник такого конфликта может быть даже сложнее, чем прервать саму вражду.

В дополнение ко всему, во многих культах встречаются смертные, настроенные *против* своих повелителей. Со временем они могут образовать крупную охотничью организацию, которая сможет не только действовать против мумий, но и внедряться в ряды других культов, подрывая деятельность Восставших изнутри. Такие культисты могут похищать

реликвии, убивать верховных жрецов и даже покушаться на жизнь самих мумий, пусть даже зная, что через какое-то время эти чудовища снова вернутся в мир плоти.

Обратите внимание, что если вы проводите игру, посвящённую конфликту с самими культистами, игроки должны сохранять все преимущества, за которые они заплатили очки опыта. Например, если игрок вложил несколько очков в развитие Верности своего культа, а затем обнаружил, что некоторые из его последователей обернулись против него, он должен получить какую-либо компенсацию за свои вложения. Как вариант, Рассказчик может усилить лояльную часть культа соразмерно количеству предателей. Например, он может предоставить мумии больше преимуществ, чем можно было бы ожидать при соответствующем уровне Культа, или открыть игроку, что в рядах его культа появился маг (или другой ценный персонаж из другого сеттинга Мира Тьмы).

Личность против общества

От мумии постоянно что-то ожидается. Проблема состоит в том, что (если Рассказчик правильно подаёт историю) у Восставшего должны быть мотивы *не* выполнять возложенную на него миссию. Это достаточно очевидная форма конфликта, однако она заслуживает дополнительного комментария: своей "правдой" должны обладать обе стороны конфликта – то есть и личность, и общество.

Если Восставшему поручат совершить откровенно преступное действие просто ради обогащения культа (или Судей, или мерета), игрок не сможет почувствовать настоящую тяжесть выбора: он будет знать, что с нравственной точки зрения один вариант заведомо лучше другого. В хорошей истории персонаж будет сталкиваться с ситуациями, в которых каждый вариант действий по-своему плох. Иначе у игрока появится соблазн рассказать типичную историю о романтическом бунте, в котором индивид всегда прав, а общество – априори безнравственно и коррумпировано.

Мумии против смертных

Хотя любой человек намного слабее мумии, даже самый сильный Восставший не сможет долго сопротивляться отряду профессиональных военных, посланных уничтожить "опасного террориста". А если действие игры разворачивается в Вашингтоне, любая преступная (или сверхъестественная) деятельность неизбежно привлечёт внимание правительственных структур. В сущности, другие мумии могут сами послать свой культ разобраться с преступником прежде, чем в Белом доме узнают о существовании Восставших.

Наконец, в мире действует целая корпорация фанатичных охотников на мумий, известная как Последняя династия. И уж точно эта "династия" не обошла вниманием такое тёплое гнездышко для Восставших, как Вашингтон.

Мумия против самой себя

Сеттинг **Mummy: the Curse** во многом основан на идее об индивиде, который пытается *снова* стать человеком. Все мумии начинают Сошествие, не имея реального представления о морали. Они должны постоянно давать оценку собственным действиям (как и поступкам окружающих), чтобы вернуть себе Память о смысле человеческой жизни. В такой игре задачей протагонистов может стать возвращение к нравственному поведению в нарочито конфликтных условиях, требующих совершения бесчеловечных действий. Возможно даже, что персонажам удастся победить себя (и преодолеть свою демоническую природу) только за счёт поражения на физическом плане.

Восставший против культа

Некоторые культы поклоняются мумии как божеству. Другие видят своих повелителей как опасные, но удобные инструменты для решения собственных проблем. Многие

радуются пробуждению мумии, но порой даже самые преданные культисты чувствуют облегчение, когда их бессмертный владыка отправляется в посмертный сон.

Что произойдёт, когда мумия выступит против другого Восставшего потому, что её собственный культ назвал этого Бессмертного “врагом”, но обнаружит, что в действительности культисты просто хотели решить её руками свои проблемы? Что будет, если мумия обретёт Память и поймёт, что культ давно перестал служить законам Дуата?

Кроме того, этот вид конфликта позволяет столкнуть Восставшего с культом его партнёра – а может быть, даже друга по мерету. В любом случае, сколь могущественной ни была бы мумия, культ всегда остаётся опасным врагом. Во-первых, культистов попросту больше, чем мумий. Во-вторых, они лучше понимают современный мир и способны пользоваться его технологиями. Наконец, культисты знают о сильных и слабых сторонах мумий. Они способны манипулировать своими Бессмертными повелителями и даже настраивать против них их собственные реликвии.

Мумия против чудовищ

Маги, вампиры, призраки, оборотни и другие создания Мира Тьмы нередко становятся на удивление опасной угрозой для мумий. Ирония заключается в том, что многих из этих существ привлекает сила самих Восставших, поскольку они могут манипулировать мумиями или похищать их знания и реликвии. В то время как мумии обладают поистине богоподобными силами, а в определённом смысле даже неуязвимы, над ними можно одержать верх – в социальном, магическом, а иногда и физическом плане. Столкновение с целой организацией монстров вполне может стать для мумии испытанием хитрости и решимости.

Вашингтонская хроника

Вот и наступило массовое пробуждение мумий в конце Сотического цикла. Хент-хену давно заявляли, что новый Ирем возникнет в начале следующего цикла, и сейчас самое время выполнить это обещание. Вашингтонские мумии готовили своих товарищей и культистов к борьбе за власть в новой империи на протяжении двух сотен лет. В случае с Себ-Хечетом речь и вовсе идёт о тысячелетиях утомительного труда. Ему нужно было подыскать место для новой столицы Ирема, привести смертных деятелей к власти и объединить гильдии Бессмертных друг с другом. Этот момент настал.

И тем не менее, он единственный из Хент-хену, кто всё ещё спит (или, как известно Ур-Кебу, единственный, кто убежал из города сразу после пробуждения). Все вашингтонские мумии и их культисты ищут знамений, которые подсказали бы, следует ли ожидать начала нового царства или в ужасе бежать прочь. На официальном уровне все поздравляют друг друга с наступлением утопического правления Хент-хену как наместников Шаньяту, однако все чувствуют, что в действительности каждый боится, что эта утопия вот-вот обернётся Геенной.

Пребывание Себ-Хечета в Дуате (или, как могут выяснить игроки, его бегство из Вашингтона) должно стать такой же значимой частью сеттинга, как возведение самого Вашингтона в качестве физического преемника Безымянной империи. Опишите волнение среди Восставших. Опишите их *ожидание*, спрятанное за маской торжества. Опишите еретические течения, появляющиеся среди культистов, если даже не среди самих мумий.

Ритуал возрождения Ирема

Что произойдёт, если в ходе игры Себ-Хечет вернётся и прикажет Ур-Кебу провести ритуал? Или, что вероятнее, что будет, если Ур-Кеб сам решится на его проведение? Наконец, что если протагонисты сами найдут способ провести ритуал без помощи Хент-хену?

Право ответить на эти вопросы принадлежит только вам. Ниже приведены лишь общие соображения о том, что может произойти после проведения ритуала.

• **Ничего особенного:** Земля содрогается, звёзды меняют своё положение, из мира духов доносится ужасающий вопль… и больше ничего не происходит. План Себ-Хечета нарушали слишком часто. Слишком много изменений внесли в изначальный замысел Пьера Шарля Ланфана. С точки зрения *показательности* это один из самых блёклых вариантов окончания ритуала, однако он прекрасно соответствует теме сеттинга. Из оккультной темницы перерождений, в которой застряли все мумии, нет никакого выхода. Даже будучи абсолютно бессмертными, мумии не способны создать хоть что-нибудь долговечное. Впрочем, следует понимать, что провал ритуала по возрождению Ирема не означает конец хроники. Что если Машина Седжа встанет у руля Восставших Округа Колумбия, а затем начнёт править всеми Бессмертными мира?

• **Новая жизнь:** Сразу по окончании ритуала Восставшие, оказавшиеся в пределах Округа Колумбия, видят перед собой сияющий анх. Они не способны от него отвернуться и внутри анха видят все свои прежние жизни. На них обрушиваются воспоминания. Эта психическая вспышка заканчивается за считанные минуты, но затем изумлённые мумии понимают, что кое-что изменилось.

Они дышат.

Они больше не скованы Церемонией возвращения. Они получили назад свои жизни. Ирем возродился – но речь идёт не о городе и не о Безымянной империи, а о людях, которые жили в нём и возводили его бесчисленные колонны. Они и есть Ирем. Они стали людьми.

Это может быть окончанием хроники, но куда вероятнее, что Рассказчик захочет продолжить игру именно с этого момента. Все Восставшие в пределах Вашингтона становятся простыми смертными – но они сохраняют свой статус элитных служителей Шаньяту. Как они отнесутся к своему перерождению? Как культисты будут смотреть на своих повелителей, потерявших немалую часть былого могущества?

В Вашингтон начнут стекаться другие Восставшие. Возможно, они захотят уничтожить "оживших мумий" во имя Судей, или провести новую Церемонию возвращения, или использовать своих озадаченных братьев в собственных целях.

• **Город колонн:** Из центрального вашингтонского монумента исходит сияние, наполненное Сехемом. Пока Восставшие остаются в пределах города, они не утрачивают Сехем и даже восполняют его запас по тем же правилам, которые позволяют им восстанавливать запас духовных Колонн. По всему миру разносится молва об удивительном месте, в котором Ирем обрёл новую жизнь. Себ-Хечета называют величайшим среди Бессмертных, а его ближайшее окружение добивается неувядающей славы. За этим следуют первые столкновения за право властвовать над Вашингтоном. Культы, а затем и гильдии Восставших развязывают разрушительную войну. По всей Америке начинаются столкновения смертных со сверхъестественными обитателями Мира Тьмы. В некоторых местах мумии и другие чудовища объявляют о своём существовании в открытую.

Сама реальность утрачивает свою силу: границы между мирами духа и плоти трещат по швам, и сущности из глубин Дуата просачиваются в земли смертных. Давно забытые реликвии появляются на поверхности земли наряду с существами, которые были изгнаны Шаньяту ещё на заре времён. В какой-то момент одна из фракций Восставших решает, что причина катаклизма заключается в действии вашингтонского монумента и пытается его уничтожить.

Игровым персонажам предстоит решить, хотят ли они сохранить новый Ирем со всеми его проблемами – или уничтожить его и забыть как кошмарный сон.

• **Возвращение города:** Город колонн физически смешивается с современным обликом Вашингтона, мистическим образом заставляя смертных воспринимать новые географические элементы как нечто само собой разумеющееся. Подсознательно люди чувствуют, что город выглядит иначе, но не могут вспомнить реального вида своего Округа. Что касается мумий, то они обнаруживают, что само время в городе остановилось.

Они не способны вырваться за пределы города и навечно заперты в геомантических границах “Ирема”.

Восставшие видят странные линии и иероглифы, испещряющие стены зданий, и слышат шёпот на языке иремитов, доносящийся из глубины величественных колонн. Все они чувствуют необъяснимый холод, который некогда каждый из них ощутил, впервые отправившись на Суд Дуата.

Вскоре Бессмертные понимают, что Судьи спускаются с небес на землю, чтобы судить Восставших. Рассказчик сам должен решить, чем закончится эта история, но одна из главных идей подобной концепции заключается в том, что Судьи физически воцаряются в земном мире, и с этого момента каждый Восставший должен открыто служить своему Судье (как физическому созданию, с которым можно встретиться и которое можно увидеть).

- **Конец Вашингтона:** В этом сценарии ритуал обрывается самым зрелищным способом: уничтожением огромной части Округа Колумбия. Америка объявляет о беспрецедентном террористическом акте. Многие подозревают, что имела место биологическая атака, поскольку взрыв не мог унести столько жизней. Смертные многократно усиливают все меры предосторожностей, и американцы с радостью жертвуют своей свободой ради безопасности. Культы Восставших подвергаются тщательной проверке, и многих служителей арестуют по подозрению в террористической деятельности.

Если вы планируете провести этот сценарий, удостоверьтесь, что не заденете чувства своих игроков. Даже если речь идёт о вымышленной трагедии, им может быть неприятно, что они невольно причинили вред такому количеству простых людей, в то время как они просто пытались достичь благородной цели.